

3. Бурдые П. Общедоступное искусство. Опыт о социальном использовании фотографии / П. Бурдые, Л. Больански, Р. Кастель, Ж.-Л. Шамборедон. – М.: Практис, 2014. – 456 с.
4. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности / В.В. Савчук. – СПб.: Издательство РХГА, 2014. – 350 с.
5. Эко У. Полный назад. «Горячие войны» и популизм в СМИ / У. Эко. – М.: Эксмо, 2007. – 592 с.
6. A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites / ed. Z. Papacharissi. New York: Routledge. 2011. – 328 p.
7. Batchen G. Each Wild Idea: Writing, Photography, History / G. Batchen. – Cambridge, London: MIT Press, 2002. – 248 p.
8. Tagg J. The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories/ J. Tagg. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993. – 242 p.

Н. Н. ЕЙКИНА

магистрант

*Набережночелнинский институт Казанского (Приволжского)
федерального университета,
Россия, Набережные Челны
nadejda000@mail.ru*

РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНОГО ПОТЕНЦИАЛА WEB-ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Аннотация. Практика проектирования web-интерфейса подразумевает нахождение оптимальных технологических, психологических и эстетических решений, позволяющих пользователю эффективно и длительно взаимодействовать с информационными системами. История развития web-дизайна отражает эволюцию web-технологий в области усовершенствования различных пользовательских характеристик интерфейса, обусловленную технологическими и социокультурными факторами.

Ключевые слова: web-дизайн, дизайн, визуальное искусство, тенденции развития web-дизайна, визуальная коммуникация.

Стремительное увеличение интереса общества к интернет-технологиям, их развитие, распространение, выход на достаточно качественный уровень в визуализации информации способствовали развитию web-дизайна. Эта молодая индустрия абсолютно не статична и находится в постоянном совершенствовании в соответствии с последними технологическими разработками и изменением эстетических вкусов.

Под термином «web-дизайн» понимают отрасль web-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских web-интерфейсов для сайтов или web-приложений [3, с. 53].

На сегодняшний день web-дизайн насчитывает множество различных направлений, классификаций, видов и стилей графики, начиная от минимализма и заканчивая авангардизмом, что позволяет web-дизайнеру реализовывать проекты различных уровней сложности.

Однако при создании любого web-ресурса встает вопрос соотношения красоты и функциональности. Конечно, виртуальное произведение искусства должно сочетать в себе стиль, гармонию и вкус, при этом – учитывать технологические и психологические особенности пользователя. В грамотно спроектированном web-проекте должны быть учтены эти три критерия. Например, если графика не будет соответствовать техническим требованиям, приложение будет некорректно отображаться или очень медленно «прогружаться».

В связи с увеличением числа пользователей в web-пространстве стало актуальным изучение психологических особенностей их поведения. Полученные данные применяются в построении удобных интерфейсов с целью управления вниманием потребителя. Качество и скорость работы интернет-проектов напрямую зависят от степени совершенства web-интерфейсов. Web-дизайнеры со временем приходят к стандартизации иконок, визуального ряда, цветовых сочетаний для удобного и быстрого поиска информации.

Рассмотрим, как эволюционировал web-дизайн с момента своего появления и до настоящего дня; каким образом изменялись его визуальная составляющая, технические характеристики и социокультурные потребности пользователей.

Самый конец 80-х (1989 год) был ознаменован появлением web-дизайна. Сегодня то время принято называть «темным веком», когда экраны были в прямом смысле чёрными и вмещали в себя лишь небольшое количество одноцветных пикселей. Дизайн тогда создавался при помощи символов и табуляции. Такой продукт не подходил для массового потребления: он был сложен в эксплуатации и эстетически несостоятелен. Однако появление на свет браузеров, которые позволили показывать изображения, значительно улучшило ситуацию. Возникло понятие «структурирование информации», что достигалось при помощи таблиц, которые стали доступны в языке HTML. Hyper Text Markup Language (HTML) – язык разметки (маркировки) гипертекста. Он создан специально для разметки web-страниц. Именно язык разметки дает браузеру необходимые инструкции о том, как отображать тексты и другие элементы страницы на мониторе. Ограничения HTML восполнял Javascript, который накладывался поверх материала и настраивал динамическое изменение расположения элементов. Javascript – это язык программирования, который позволил создать различные переходные эффекты, такие как плавные переходы

и слайд-анимация [3, с. 157]. Главное его преимущество состоит в том, что коды не надо разрабатывать с нуля, поскольку имеются уже готовые плагины (программные модули, динамически подключаемые к основной программе, предназначенные для расширения и/или использования её возможностей).

В 1996 году был разработан браузерный язык и инструмент Flash для создания мультимедийных объектов, например, аудио- и видео-проигрывателей, баннеров, игр, интерактивных областей на страницах сайта. Это имело решающее значение, поскольку дизайнер теперь мог работать с любыми формами, размерами макетов, анимациями, взаимодействиями, использовать любой шрифт. Конечный результат работы упаковывался в один файл, после чего отправлялся в браузер для отображения. Когда Apple решили избавиться от него в своем первом iPhone (2007), технология начала угасать. Появившаяся примерно в то же время, что и Flash, система структурирования дизайна Cascading Style Sheets (CSS) была далека от совершенства, самой большой ее проблемой была медленная скорость адаптации браузеров [3, с. 320].

Современные web-дизайнеры проектируют логическую структуру web-страниц, продумывают наиболее эффективные решения подачи контента и занимаются художественным оформлением web-проекта в целом. Грамотный web-дизайнер должен быть знаком с последними web-разработками и обладать соответствующим художественным вкусом.

Чтобы дать оценку того, какой дизайн визуально считается устаревшим, а какой – в тренде, необходимо рассмотреть историю web-дизайна. В нулевые годы текущего столетия в моду вошел карамельный web «2.0», для которого были характерны яркие цвета, баннеры со «специальным предложением», глянец, «карамель» в иконках и иллюстрациях [3, с. 56]. Пользовались популярностью закругленные углы, градиенты, паттерны на фон с диагональными линиями, отражения. Эту тенденцию можно проследить в основном с 2003 по 2010 гг.

С начала второго десятилетия «карамельную» тенденцию сменил натуралистичный дизайн. Трендом стал скевоморфизм – использование элементов дизайна, визуально похожих на аналоги в реальном мире. Характерными особенностями скевоморфизма принято считать: трехмерные элементы; спокойную, натуралистичные цветовые сочетания; элементы, имитирующие дерево, ткань, кожу или другой материал, с реалистичными швами и текстурой; печати, «занавесочки», ленты [4, с. 248].

Параллельно этому тренду популярными становились и более фундаментальные вещи, связанные с развитием браузерных технологий, облегчением труда верстальщиков и формированием вкуса у web-дизайнеров (окончательно признанных к тому времени представителями особой профессии). К ним можно отнести интересную, разнообразную типографику; следование

законам печатного дизайна в оформлении текста; большие фотографии на фон. Большинство из них актуальны и поныне.

Переломным моментом в дальнейшем развитии дизайна web-ресурсов в 2010–2013 году стало противостояние двух конкурентов – Microsoft и Apple. Microsoft представил публике свой новый дизайн, радикально отличный от прошлого, он назвал его Windows Metro. Основной упор в стайлгайде (стайлгайд – это коллекция предварительно созданных элементов и правил, которым дизайнеры и разработчики должны следовать, чтобы убедиться, что разные страницы и части дизайна смотрятся целостно и выполнены в едином стиле) был сделан на «плоские» элементы и типографику, в замен прежних, «иконочных» интерфейсов. Преобразования преподносились как «по-настоящему цифровой дизайн» [1, с. 448]. Apple в это время начал вводить элементы минимализма, что быстро стало трендом, захлестнувшим Интернет.

Огромную популярность «плоского» дизайна можно объяснить техническими потребностями в эпоху стартапов и мобильных устройств. Как никогда важно стало быстро делать сайты и приложения, которые бы выглядели адекватно и на десктопе, и на экране смартфона.

В 2011 году у web-дизайнеров появилось новое программное обеспечение – фреймворк TwitterBootstrap, значительно облегчающий разработку программных проектов программистам. Легкость и визуальная аккуратность фреймворка сыграли немаловажную роль в его стремительном распространении. Однако главным причиной стало, конечно же, решение «под ключ», которое комплексно решало характерные задачи фронт-энд разработки. Стало возможным сразу получить и качественный код под все платформы, хороший дизайн, что привлекало тысячи разработчиков [5, с. 559].

2014 год отмечен появлением двух «визуальных языков». Подробнейший стайлгайд от Google впечатляет не столько новизной дизайна, сколько уровнем пиара и масштабом донесения до аудитории. Google удалось стать законодателем мод в дизайне приложений, для которых предназначался стайлгайд [2, с. 84]. При всем при этом за небольшой промежуток времени появилось несколько фреймворков Material Design для web, большая часть которых сделана не в Google.

Как объяснил дизайнер JohnWeley на конференции Google I/O 2014, в противоположность подходу Microsoft, который объявил свой Metro authentically digital, Google хотели вернуться к реальному, «нецифровому» миру, найти натуралистичную, в чем-то даже сквоморфную метафору для интерфейса. Однако метафора, которую они выбрали, всё же оказалась самым плоским, что было в физическом мире – это бумага. Соответственно, почти все в интерфейсе выглядит и ведет себя, как бумага. Экраны – это листы бумаги, а на них – чернила. В дизайн вернулись тени, отбрасываемые, когда один лист располагается над другим. Снова появилась приподнятая кнопка, но теперь она не нажимается (не «опускается») при клике, а выдает эффект

растекающихся чернил. Бумага тем не менее имеет и ряд нереалистичных свойств, например, у нее нет текстуры, а листы могут бесшовно соединяться и разделяться [2, с. 366].

В последние годы отмечается стремительное развитие web-технологий. Прежде всего это связано с обновлением версий браузеров и поддержкой ими новых технологий. Если говорить о тенденциях web-дизайна, то необходимо отметить такой фактор его развития, как юзабилити (удобство использования) [1, с. 69]. Важнейшим критерием успешности проекта является привлечение посетителей, поэтому удобство в дизайне становится приоритетным в отношении эстетической составляющей ресурса.

Другим фактором развития дизайна является разнообразие возможных технических платформ пользования информацией. В связи с этим актуальным становится создание адаптивного дизайна, подходящего для разных носителей – смартфонов, планшетов, ноутбуков/настольных компьютеров.

Информационные перегрузки пользователей вызывают максимальное упрощение web-дизайна – начинает цениться простота в получении желаемой информации. По этой же причине скрытые навигационные панели, которые появляются из ниоткуда в зависимости от действий пользователя, скоро будут нормой. Элементы навигации должны быть интуитивно понятными и появляться тогда, когда это требуется пользователю.

Модульная и бесконечная прокрутка (вертикальный скроллинг) за годы существования социальных сетей («ВКонтакте», Pinterest, Facebook, Twitter) стала очень удобным инструментом в подаче информации [2, с. 273]. Прокрутка вниз легче и быстрее, чем клики на ссылки, которые влекут за собой дополнительные загрузки новых страниц, увеличивая время навигации по сайту.

Подведём итог: современные web-ресурсы должны быть удобными для пользователя, многофункциональными и иметь приятный (ненавязчивый, минималистичный) дизайн. Четкой классификации стилей в web-дизайне на сегодня не существует: они постоянно трансформируются, взаимозаменяются под влиянием социокультурных процессов, технического прогресса, тенденций развития графического дизайна в целом.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Гарднер Л., Григсби Дж.* Разработка веб-сайтов для мобильных устройств / Л. Гарднер, Дж. Григсби. – СПб.: Питер, 2013. – 448 с.
2. *Герасевич В.* Блог и RSS: интернет-технологии нового поколения: самоучитель / В. Герасевич. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 256 с.
3. *Ноблес Р.* Эффективный Web-сайт: разработка, дизайн, маркетинг: учеб. пособие; пер. с англ. / Р. Ноблес, К. Л. Греди. М.: Технический бестселлер, 2005. – 559 с.

4. Леонтьев Б.К. Web-дизайн. Руководство пользователя / Б.К. Леонтьев. – М.: Познавательная книга плюс, 2001. – 320 с.

5. Нильсен Я. Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов / пер. с англ. / Я. Нильсен, Х. Лоранжер. М.: Вильямс, 2007. – 366 с.

А. Н. ЗАДВОРНОВ

кандидат философских наук, доцент

Набережночелнинский институт Казанского (Приволжского)

федерального университета,

Россия, Набережные Челны

egpi-PF@yandex.ru

ТУПИК ТОТАЛЬНОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ, ИЛИ ПОЧЕМУ ДЕМОКРИТ ЛИШИЛ СЕБЯ ЗРЕНИЯ?

Аннотация. Целью статьи является попытка конституировать понятие «тотальная визуализация» и в первом приближении обозначить деструктивные последствия её воплощения в практику общественной жизни. К числу таких последствий отнесены манипулирование общественным сознанием, омассовление, ослабление абстрактно-логического мышления и др. Высказывается гипотеза, в соответствии с которой тотальная визуализация рассматривается как важный фактор трансформации сущности человека от Номо sapiens к Е-Номо.

Ключевые слова: тотальная визуализация, манипулирование, визуализационность.

Визуализация явилась не только символом, но и магистральной линией развития культуры Нового и Новейшего времени. Технологии визуализации стремительно совершенствовались и проникали в жизнь человека и общества. За исторически непродолжительный период пройден путь от гравюры и литографии (гелиографии, дагерротипии) до современных цифровых технологий. Человечество стремительно увеличивало объемы визуальных образов, которые стали масштабно влиять на мировоззрение человека. Возник феномен «тотальной визуализации». На наш взгляд, следует самым внимательным образом изучить это явление, в первую очередь для обнаружения возможных рисков тотального воздействия визуализации на современного человека.

Под тотальной визуализацией нами понимается картина мира, сформированная преимущественно из зрительных образов, закрепляющихся в индивидуальном и общественном сознании и оказывающих определяющее влияние на характер мышления, мотивы действий и образ жизни человека. При